

フロアホッケー

スペシャルオリンピックス(SO)のフロアホッケー公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスフロアホッケー競技において適用される。フロアホッケーの運営主体はスペシャルオリンピックス国際本部である。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションAー公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. 個人スキルコンテスト
2. チーム競技
3. ユニファイドスポーツ®チーム競技

個人スキルコンテスト (ISC) では、競争環境においてアスリート/チームのスキルレベルを決定することを認めている。アスリートはゴール周辺でのシュート、パス、スティックハンドリング、正確なシュート、ディフェンス(付録1参照)の5つの種目に参加する。それぞれの種目はアスリートのレベルを決定するために、得点が付けられる。個人スキルコンテストが試合と関連している場合、得点は順位を決定するために使われる。個人スキルコンテストは試合に先立ってチームをディビジョニングすることを目的に、チームのレベルを評価することにも使われる。全てのチームはヘッドコーチの誘導のもと、5つの個人スキルコンテストに参加する。試合では、得点はチーム登録名簿とスキル評価表に記録され、大会組織委員にチームの公式書類として提出される。

チーム競技は、トラディショナルスペシャルオリンピックスフロアホッケーチームに、互いに競うことを認めている。もしそのチームがスペシャルオリンピックスのアスリートのみから成る場合、トラディショナルスポーツチームと見なされる。トラディショナルチームは全て男性か全て女性、もしくは男女混合から成る。チームは、チーム登録名簿とスキル評価表に記録された個人スキルコンテストのチーム得点によってディビジョニングされる。チームの競技レベルを一致させるために、チームはこれらの得点によって事前のディビジョニング

をされる。

ユニファイドスポーツチーム競技は、ユニファイドスペシャルオリンピックスのフロアホッケーチームに、互いに競うことを認めている。もしチームがスペシャルオリンピックスのアスリートと彼らのパートナーから成る場合、ユニファイドスポーツチームと見なされる。パートナーの年齢や能力に加え、いつでも競技エリアにいることができるパートナーの数については特別なルールが適用される。トラディショナルチームと同様に、ユニファイドスポーツチームは、チームの競技レベルを一致させるために、チーム登録名簿とスキル評価表に記録された個人スキルコンテストのチーム得点によってディビジョニングされる。

競技会

競技会資格

より高いレベルの競技会（国際大会など）に参加するための資格として、次の下位レベルの競技会（国、州、地区、地方など）に SOI のルールに従って参加しておかなければならない。

ディビジョニング

チームは、個人スキルコンテストのチームスコアと実際の競技会が始まる前に行われるクラシフィケーション試合によってディビジョン分けされる。

コーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人スキルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表（スペシャルオリンピックス国際本部より入手可能）を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。

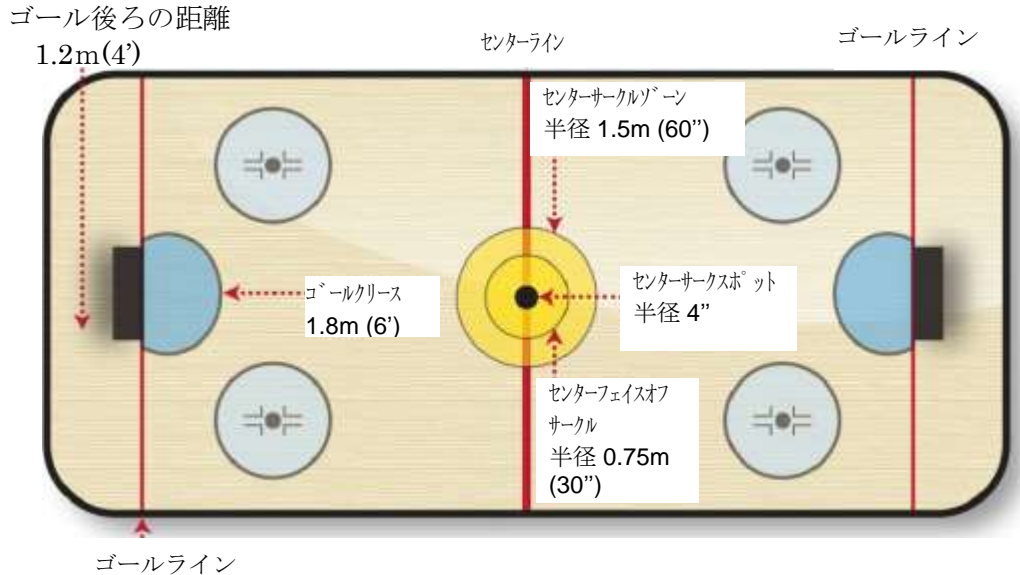
最初にチームは、チームの登録名簿とスキル評価スコアに従ってディビジョニングされる。次に最終的ディビジョニングをするためにクラシフィケーション試合を行う。そのため、全てのチームは公平と安全を示すレベルに振り分けられる。

クラシフィケーション試合では、各チームは最低 9 分から 12 分までのゲームを 1 試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿およびスキル評価表に記載されている全選手（控えのゴーマンを含む）のプレイが要求されている。

クラシフィケーション試合が終わると、チームはその結果とディビジョニング委員会の評価に基づきディビジョニングされる。トラディショナルチームはトラディショナルチームと競い、ユニファイドスポーツチームはユニファイドスポーツチームと競う。ディビジョニングの数は全チーム数と試合を保証するための最善のグループ分けに基づく。

セクション 1

フロアホッケー競技エリアの公式寸法：



ルール 101 - 競技エリア

1. 推奨される競技エリアは、フロアホッケー用の正確なマークのある、最大 20m×35m、最小 12m×24m（バスケットボールのコート規格）のコートである。
2. 競技エリアにはプレイヤーに妨害となる物が置かれていないこと。
3. 競技エリアはラインかバウンダリー（境界）ボードで区切ること。バウンダリーボードは頑丈な素材、高さ 1.1m～1.2m であることが望ましい。他にバウンダリーボードとなるものを使用する場合には、負傷を防止するためにも気泡ゴムや段ボール紙のような柔軟性のある素材に限る。適切な素材がない場合、マーキングテープを使用してもよい。

ルール 102 - ネットとゴールクリース

1. ゴール裏でプレイができるためにエンドラインとゴールの間に 1.2m のスペースが必要である。
2. 両方のゴールは競技エリアの幅の中心で、ゴールの中心は真ん中になるようにセットする。
3. ゴールは幅 1.8m×高さ 1.2m×奥行き 0.6m である。公式アイスホッケー用ゴールを利用することも可能。ゴールの横と後ろ部分には適切なネットが張られていること。

ルール 103 - センターラインとセンターサークル

1. センターラインは競技エリアを均等に 2 分割し、両ゴールとエンドラインはセンターラインから同じ距離に位置する。
2. センターサークルスポット：

センターラインと垂直に長さ 10cm のラインか、半径 10cm の円形をセンターフェイスオフ・サークルの中心にマークする。

3. センターフェイスオフ・サークル：
センターサークルスポットの周囲に半径 75cm、幅 5cm ラインで円形をマークする。

ルール 104 - フェイスオフ

1. フェイスオフゾーン：
センターフェイスオフ・サークルの外側に半径 1.5m、幅 5cm ラインで円形をマークする。

ルール 105 - ゴールラインとエンドゾーン・フェイスオフ・サークル

1. ゴールライン：
2本のゴールポストの間に幅 5cm のラインをマークして、そのラインをゴールクリースまで延ばす。
2. ゴールクリース：
ゴールクリースはゴールラインの中心から半径 1.8m の半円であらわす。

ルール 106 - エンドゾーン・フェイスオフ・サークル

1. エンドゾーン・フェイスオフ・サークル：
フェイスオフ・サークルは半径10cmの円形のスポットか、長さ10cmのラインで各円の中心に記す。フェイスオフ・サークルは各チームの陣営に2つずつ、ゴールライン中心から角度45度の所に置く。フェイスオフ・サークルの中心はセンターラインとコートとの端との中間に位置し、コートサイドから2.1m内側に位置する。
例えば、コートの大きさが15.24m×30.5mの場合は各フェイスオフ・サークルのフェイスオフスポットは、中心がセンターラインから7.6mの位置で、コートサイドから2.1m内側の地点におく。コートの大きさが12m×24mの場合、各フェイスオフ・サークルは、中心がセンターラインから6.1mの位置で、コートサイドから1.5m（の位置におく。各サークルは半径0.75mで、センターラインと平行にフェイスオフ・サークルのセンターポイントを通るラインを引く。

ルール 107 - ベンチとペナルティボックスエリア

1. 各競技エリアには、両チームのプレイヤーが使う椅子かベンチが用意され、両チームのために統一される。これらの席やベンチは各チーム少なくとも 16 人が座れるようになっており、出来る限り競技エリアの中心に近い、競技エリアすぐ横に位置する。
2. プレイヤーのベンチはペナルティーボックスと同じ側にあるが、ペナルティーボックスとは離れた場所に位置する。物理的に可能であれば、各ボックスには 2 つのドアがあること。
3. ユニフォームを着ているプレイヤーとチーム役員 4 名（ヘッドコーチ 1 名、コーチ 3 名）のみベンチエリアに入ることが出来る。

4. ベンチに座っている全てのプレイヤー（控えのゴーリーを含む）は常にヘルメットを着用しなければならない。
5. ペナルティボックスエリアが設置される。ペナルティボックスエリアは得点板とタイムキーパーの左右に置かれる。

セクション 2-用具

ルール 201 - パック

1. パックは円形のフェルトで中心に穴が開いている。寸法は次の通りである。
 - a. 直径：20cm
 - b. 中心の穴：10cm一皮で強化してもよい。
 - c. 厚さ：2.5cm
 - d. 重さ：140～225g(5～8ounces)

ルール 202 - スティック

1. ゴールキーパー以外のスティックは木製かファイバーグラス製の棒またはダウエル(dowel)で、次の寸法である。
 - a. 円周：7.5cm～10cm
 - b. 長さ：90～150cm
 - c. ゴールキーパー用スティック以外のスティックのグリップの先(スティックの下部分で床に接する方)は、丸めなければならない。スティックの太さは一律であること。しかし、グリップ側の端 60cm にテープ、その他の物を付けてスティックを持ちやすくしてもよい。
グリップ側の端を 5mm 以内なら太くしてもよい。スティックの下部 15cm には、テープや紐、他の物を付けて太くすることが禁止されている。

ルール 203 - ゴールキーパーのスティック

1. ゴールキーパーのスティックは公式アイスホッケーのゴールキーパーのスティックを利用する。ゴールキーパーのスティックは幅 8.9cm 以下のブレードで、スティックのヒールの幅は 11.4cm 以下であること。ブレードの長さはヒールから 39.3cm 以下までで、そのブレードのカーブ（曲がり）は測定されない。その他のスティック部分の寸法は測定される可能性があり、違反の場合ペナルティが与えられる。スティックのシャフトの太い部分が幅 8.9cm まで、長さはヒールから 66cm 以下であること。

ルール 204 - 防具

1. 必要防具：全プレイヤーは必ず着用する：
 - ・顔面全体を覆うフェイスマスク付きヘルメット
 - ・グローブ（中に詰め物のあるグローブ、ストリートホッケー用、フィールドホッケー用）

- ・すね当て（ストリートホッケー用、アイスホッケー用、サッカーガード用）
ゴールキーパーは、幅が 31cm（12 インチ）を超えない範囲で、通常サイズのアイスホッケーのゴールキーパー用パッドの着用が認められている。
- ・適切な運動靴（すなわちランニングシューズ）

推奨防具：

- ・肘当て
 - ・スポーツ用サポーター
 - ・膝当て
 - ・ゴールキーパー用胸当て
 - ・マウスピース
2. ゲーム前に、審判は適切な用具かどうかのチェックを行う。

ルール 205 - 役員

1. 2 人の有資格の役員／審判が必要である。服装は同じものを着ること。例えば、黒いズボンと黒白ストライプの審判用のシャツなど。
2. 2 人のスコアキーパーと 1 人のタイムキーパーが必要である。スコアキーパーはプレイヤーのライン組みをモニターしなければならない。

ルール 206 - 競技ルール

1. チーム競技

a) プレイヤーとラインローテーション

1. チームには競技エリアに 6 人のプレイヤーがいること：
ゴールキーパー 1 名は立った姿勢からプレイを開始する。
ディフェンス 2 名、フォワード 3 名（センター 1 名、ウイング 2 名）
2. ゲームの間、ゴールキーパーは常に出場している。ただし、ゲーム終了（第 9 ライン） 2 分前から終了までは、ゴールキーパーの代わりにフォワードプレイヤー 1 名を加えることができる。但し、この入れ替わりはプレイが中断されたあとか、フェイスオフの時しかできない。ゴールキーパーの代わりに入る追加選手は、ゴールキーパー以外の全てのプレイヤーとの出場ライン数の差は 1 ラインでなければならない。
3. プレイヤー全員が同一のチームカラーでマークの付いた、背中に 15cm～20cm の大きさのナンバー付きユニフォームを着用しなければならない。
4. プレイヤーは、ゲーム終了までに他のメンバーがプレイしている合計ライン数よりも 2 ライン以上多くプレイすることはできない（1 ゲーム通してプレイすることになっているゴールキーパーを除く）。1 人のゴールキーパーが全てのゲームに出場するか、他のゴールキーパーと時間を分けてもよい。1 つのゲームに 2 人のゴールキーパーが登録されている場合、ゲーム終了時の 2 人の出場ライン数の差は 1 ラインでなければならない。
5. ラインのローテーション：ラインローテーションの例はコーチのマニュアルを

参照のこと。

6. チームは大会時、1チームには最低11人、最高16人のプレイヤーが登録されていること。ラインアップのプレイヤー以外の全員を、ラインアップに加わらない理由をつけて、スコアシートの下に記入すること。怪我や、病気、態度の悪さなどで、プレイヤーの1人以上がチームのラインアップから除かれた場合、最低プレイヤー9人まで試合を続けることができる。もしチームが9人以上のプレイヤーがいない場合、そのチームは試合没収試合となる。
注意：もし、チームにゴールキーパーが2名登録されている場合、最低1ゲーム毎にローテーションされなければならない。各ゲーム内でゴールキーパーを半分半分でローテーションさせてもよい。あるいは、シフト制でローテーションをさせても良いが、この場合は、時間を無駄にしないように、ゴールキーパーは2人とも全防具を着用しておかなければならない。
7. 各チームは公式のスコアシートをゲーム開始10分前にスコアキーパーに提出する。各スコアシートには、チーム名、ヘッドコーチ名、ラインのローテーションを表す全プレイヤー名と背番号をそれぞれのラインに記入する。スコアシートのコピーは、1枚をスコアキーパーへ、1枚は対戦チームのコーチへ、1枚は自分のチームのコーチへ渡す。もし、時間内にスコアシートを提出しない場合は、遅れたチームに1分間のベンチペナルティとなる可能性がある。
8. 怪我や違反行為、その他プレイヤーの交代やチームのラインローテーションの変更を要する場合、審判はプレイを中断し、タイムキーパーはゲーム時間を止める。チームのコーチはゴールキーパーを除く残りのプレイヤー全員が、それぞれ1ライン内にプレイできるように、チームの登録選手やラインローテーションを調整する。ライン内の交代は3つ以上同時にペナルティが起きた場合に許可される。交代の際も、ゲーム時間は止めておく。
9. プレイヤーがペナルティ時間を取っているときにラインチェンジがあった場合、次のラインのプレイヤーの1人が代わりに、残りのペナルティ時間を引き受ける。ペナルティを受けたプレイヤーが次のラインでプレイする場合は必ずそのプレイヤーが、次のラインでプレイしない場合、コーチが次のラインのどのプレイヤーが残りのペナルティを引き受けるかを定める。
10. チームのベンチにはプレイヤーとチーム役員4人(ヘッドコーチ1名、コーチ3名)のみ座ることができる。怪我、病気、態度の悪さ等で現在のゲームに出場していないプレイヤーはスコア表の下に名前を記入しておく。
11. より高いレベルの競技会(国際大会など)に参加するための資格として、チームは11人制度の国際ルールにそって、次の下位レベルの競技会(地区、地方など)に最低11人で参加しておかなければならない。

b) ディビジョニング

- 1) チームは、個人スキルコンテストとクラシフィケーション試合のチーム登録名簿とスキル評価表に記録された得点によりディビジョン分けされる。
- 2) チームのコーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人スキルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表(スペシャルオリンピックス国際本部より入手可能)を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。
- 3) 最初にチームは、チームの登録名簿とスキル評価スコアに従ってディビジョニングされる。次に最終的ディビジョニングをするためにクラシフィケーション試合を行う。

c) クラシフィケーション試合—クラシフィケーション試合では、各チームは最低9分から12分までのゲームを1試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿とスキル評価表に記載されている全選手のプレイが要求されている。

d) 競技時間

- 1) ゲームは、1ピリオド9分を3ピリオド行う。ピリオド間には1分間の休憩がある。第3ピリオド(第9ライン)の前に両チームのコーチが放棄しなければ、第3ピリオドはストップタイムになる場合がある。タイムアウトは、1チーム1分間を、1ゲームにつき1回与えられる。タイムアウトを取るときは、コーチが審判に向けて手をT字型に組む。タイムアウトはプレイ中断中のみ認められる。
- 2) チームのライン交代は1ピリオドに3回行われる。交代はタイムキーパーがホン、タオル、ホイッスルで示す。プレイが中断された地点から最も近いフェイスオフ・サークルから再開する。
- 3) 各ピリオドのプレイはセンターフェイスオフ・サークルから始める。(ライン1, 4, 7と延長)
- 4) 各チームは各ピリオドの終了後、エンドを交換(チェンジエンド)できる。チームがチェンジエンドを望むなら、ヘッドコーチはプレイ開始前までに審判に伝えておかねばならない。もし両チームともがチェンジエンドを望まない場合は、ゲーム中一貫してそれぞれのチームはゲームを始めた側にとどまる。
- 5) ゲーム時間はランニングタイム(プレイ中断でもゲーム時間は止まらない)で行われる。しかし、ゴールした時とペナルティがあった時は、ゲーム時間を中断する。プレイの再開は、フェイスオフで審判がホイッスルを吹いてから始める。そ

の他、ゲーム時間はタイムアウト、ラインチェンジ、審判の判断によって止める。

e) フェイスオフ

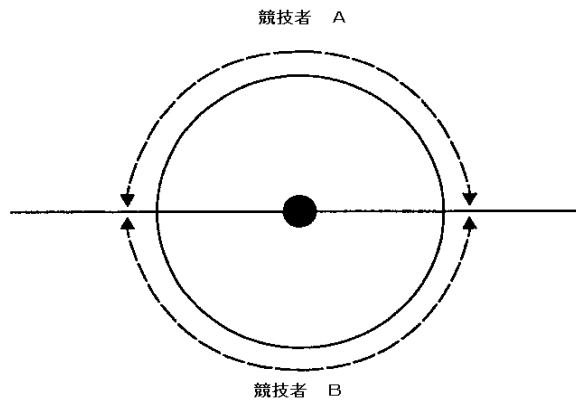
1) フェイスオフは次の時に行う：

- a) ゲーム開始、ピリオド開始時にセンターフェイスオフ・サークルで行う。
- b) ゲーム中、ゴール以外のプレイ中断の場合、一番近いフェイスオフ・サークルで行う。
- c) ゴールの後はセンターフェイスオフ・サークルで行う。
- d) マイナー、メジャーペナルティの後は、反則を起こしたチームのディフェンスエンドで行う。
- e) スティックが折れたり、ひびが入ったり危険な状態が発生した場合など、審判の判断によってプレイを中断した際、中断したときのパックの位置から一番近いフェイスオフ・サークルから、プレイを再開する。
- f) 攻撃側のプレイヤーがシュートしたパックがボードを超えた場合、もしくは攻撃エリア（相手陣）でラインを超えた場合は、センターフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。ディフェンス側のプレイヤーによってパックがアウトになった場合、フェイスオフは違反の場所から近いフェイスオフ・サークルで行う。
- g) パックの中心部分に2本もしくはそれ以上のスティックがあり、いずれのプレイヤーもパックを所有することが出来ない時[※]。

※ 訳注： パックが動かずプレイが留まった（3秒以上）状態のことをさす

2) フェイスオフの場合、プレイヤーは完全にスティックと身体をフェイスオフラインよりも自分のチーム側に置かなければならない。プレイヤー2人（各チーム1人ずつ）がフェイスオフに参加する。両プレイヤーのスティックのエンドはフェイスオフ・サークル内の同エリアに置くことができるが、スティックはフェイスオフ・サークルの自分のチーム側に置かなければならない。フェイスオフ中、プレイヤーはパックを動かさなければならない。彼らはフェイスオフ中、相手プレイヤーのスティックを妨害してはならない。

3) フェイスオフをするプレイヤーは完全にフェイスオフ・サークルの外に位置してなければならない。フェイスオフするプレイヤーのスティックは、フェイスオフゾーン内に置いているパックから同じ距離でなければならない（下図参照）。各プレイヤーのスティックは自分のサイドに置かなければならない（フェイスオフ・サークルのセンターラインの自分側）。センターサークルからのフェイスオフの場合、ホイッスルが鳴るまでフェイスオフを行うプレイヤーしかフェイスオフゾーンに入ることができない。



注意：フェイスオフをするプレイヤーは、矢印の範囲であればどこでも位置取りできる。

- 4) プレイは審判がホイッスルを吹いた時から開始する。
 - a) 聴覚障害者のプレイヤーがいる場合、審判がプレイ開始を示すために腕を挙げ、ホイッスルを吹いた瞬間、パックに向けて腕を降ろしてプレイ開始を表明する。

- 5) フェイスオフの際、フェイスオフ・サークルから外にパックを掃き出す場合、スティックはパックの中心に触れてはならない。フェイスオフをしないプレイヤーはパックがフェイスオフ・サークルの外にでるまで触れることができない。フェイスオフするプレイヤーがパックに触れた後、フェイスオフしているプレイヤーは、パックがフェイスオフ・サークルから外に出るまで、パックを掃くことができる。また、最初にパックを掃いた後からは、フェイスオフしたプレイヤーはパックを足でフェイスオフ・サークルから外に出すことができる。

- f) ゴール
 - 1) パック全体がゴールラインを越えたとき、ゴールとして認められる。また、ラインピリオド終了などプレイ中断を告げる合図が聞こえる前にパックが完全にゴール内に入っていない限り、ゴールとしては認められない。1 ゴールは1点と数える。
 - 2) 攻撃側のプレイヤーはゴールクリースの外からスティックでパックをゴールに入れなければならない。パックを蹴ったり、投げたりしてゴールに入れることは禁止である。プレイ中にパックを足で蹴ることは許されるが、攻撃側のプレイヤーが相手のゴールにパックを蹴ることは禁止されている。もし、パックが偶然に攻撃側プレイヤーまたはディフェンス側プレイヤーに当たってゴールに入った場合、そのゴールは認められる。

- 3) ディフェンス側のプレイヤーが自分のゴールにパックを入れた場合、相手のゴールとなる。
- g) マイナーファウル
- 1) 次のことが起きた場合、プレイを中断して一番近くのフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。
 - a) ゴールキーパーが、パックをチームメイトに向けて前に投げた場合。ゴールキーパーはパックを45度の角度で自分側フェイスオフ・サークルの外側へ投げてもよい。もしパックが2つの自分側フェイスオフ・サークルの内側に投げられた場合、相手側チームのプレイヤーのみプレイできる。
 - b) プレイヤーが手でチームメンバーにパスした場合、即刻プレイの中断となる。ただし、そのパックを相手側のプレイヤーが触れた場合は別である。
 - c) プレイヤーがパックの上に立った場合。
 - d) プレイヤー／ゴールキーパーがパックを3秒以上保持した場合。
 - e) スティックにひびが入った場合、または折れた場合。
 - f) プレイヤーがパックの近くに倒れた(転んだ)場合。
 - g) ゴールクリース違反。攻撃側のプレイヤー又はそのスティックが、ゴールクリースラインを越えて、(ゴールクリースラインも含めた) ゴールクリース内に入った場合。またはディフェンス側のプレイヤーがゴールクリース内に入った場合。但し、ディフェンスはパックをゴールクリースエリアからクリアするため、スティックをゴールクリース内に入れることができる。この違反のフェイスオフは、違反したプレイヤーのコートサイドで行う。
 - 2) ゲーム中、クリースでの違反 (f 1)、上述) がパックコントロールしていないディフェンス側でなされたときは、審判は腕を挙げることで「ディレード (遅延) ファウル」を示す。ディフェンス側のチームがパックをコントロールするまで、ゲームは中断せず、違反したプレイヤー側コートでフェイスオフする。
- h) 延長
- 1) 延長は1ピリオド9分間で、ラインチェンジは規定のローテーションで行う。最初に得点したチームが勝ちとなる。もし延長時間が終了してもスコアが引き分けで、勝利チームを決める必要がなかった場合、ゲームはそのまま引き分けとし、勝利チームを決める必要がある場合、ゴールが入るまでプレイを続ける。

セクション3ーペナルティ

マイナー／メジャーペナルティ

1. マイナーペナルティの場合違反したプレイヤーは、1分間退場しなければならない。ペナルティ後のフェイスオフは、違反を起こしたプレイヤーのチームエンドのフェイスオフ・サークルで行われる。
2. メジャーペナルティーメジャーペナルティを受けたプレイヤーは、2分間競技エリアから出なければならない、その間交代は認められない。

“メジャー”ペナルティを受けたプレイヤーは、退場しなければならない。

審判はゲームを中断し、タイムキーパーがゲーム時間を止める。ヘッドコーチは、ゴールキーパー以外のプレイヤーのプレイ回数の差が1ライン以内になるように、ローテーションおよびラインメンバー（ラインローテーション）を調整する。退場したプレイヤーの代わりに別のプレイヤーが2分間ゲームを退場する。フェイスオフは違反を起こしたプレイヤーのディフェンスエンドで行う。もし2分間のペナルティタイム中でショートハンドの状態の間に相手が得点を入れても、退場したプレイヤーはペナルティタイムが終了するまでプレイに復活できない。

注意：ゴールキーパーがメジャーペナルティを受けた場合、ゲームシートに記録し、交代のプレイヤーがゴール位置に立つこと。上記に定義されているルールに従い、スコアシートは調整されなければならない。

ルール 301 - ホールディング

1. 相手チームプレイヤーに対し、手、スティックもしくは他の方法で進行の妨げ行為を行ったプレイヤーに対しマイナーペナルティが科せられる。

ルール 302 - トリップング

1. 前からもしくは後ろからスティック、足、腕、手、肘、脚を伸ばす（レッグチェック）または体を張るなどの対戦相手をつまづかせるもしくは転ばせる原因となるプレイを行ったプレイヤーに対し、マイナーもしくはメジャーペナルティが科せられる。

注意：プレイを止めると同時もしくは後に発生する偶発性のつまづきは、ペナルティが科せられないものとする。

2. トリップングやレッグチェックのファウルにより対戦相手に負傷を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

ルール 303 - チャージング

1. 相手のプレイヤーに走り込む、飛び込む、またはチャージングなどの行為を行ったプレイヤーに対しマイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。

注意：3歩以上歩を進めるもしくはまたいで進んだ場合、それは“チャージング”とみなす。

2. プレイヤーが“チャージング”により対戦相手に対して負傷をさせた場合、審

判は選択の余地なく違反行為をしたプレイヤーに対しメジャーペナルティを科す。

3. 体当たりをする、またはチャージングを行ったプレイヤーに対してはマイナーまたはメジャーペナルティが科さなければならない。

ルール 304 - インターフィアランス

1. パックを所持していないプレイヤーの進行を妨げるもしくは、パックでプレイしようとする試みすることなく、得点を取られないよう妨害するプレイヤーに対しマイナーペナルティが科せられる。

ルール 305 - 試合遅延

1. パックに横たわるもしくは上に乗る、パックを集めるおよび相手チームのアドバンテージ取得を妨げるために、わざとシュートをしたり、競技エリア外側でスティックでパックを叩いたりするといった故意に試合を遅らせる行為を行ったプレイヤーおよびゴールキーパーに対しマイナーペナルティが科せられる。

注意：このペナルティはプレイヤーもしくはゴールキーパーが試合停止後競技エリアの外でわざとパックを叩く、シュートした時にも適応されるものとする。

2. 指定された“ヘッドコーチ”以外のコーチが試合中にルールおよび判断に関する議論をしようとした場合、審判は試合遅延のベンチマイナーペナルティを科すことがある。

注意：パックがプレイヤーの下、ユニフォーム及び防具の中に入った場合、そのシュートを止めるために膝を床に付けたプレイヤーはペナルティを科せられることはない。

注意：プレイヤーが誤ってパックのすぐそばもしくはパックの上に転んだ場合は、試合を中断しなければならない。ペナルティは科せられず一番近いフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。

ルール 306 - フッキング

1. スティックでの“フッキング”によって相手の進行を妨げたり、妨げようとしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。フッキングとは、スティックを使って相手のスピードを遅らせたり止めたり影響を与えたりすることをいう。
2. フッキングにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対しメジャーペナルティが科せられる。

ルール 307 - スラッシング

1. スティックでスラッシングをしたりスラッシングをしようとしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。
2. スラッシングにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

注意：相手に向かってスティックを振ったプレイヤーは、審判によりスラッシ

ングの反則を科せられる。(相手に届く範囲であったかどうか、また、実際に当たったかどうかは問わない) パックを打つ際に相手を怯ませる目的でわざと乱暴に打つような行為をしたプレイヤーにも、スラッシングの反則が科せられる。

3. 口論をしながら相手チームのプレイヤーに向かってスティックを振ったプレイヤーは退場処分を受ける。

注意: 審判はこのルールの他の項に記載されている通常の適切なペナルティを科すことに加え、ゲームシートレポートで報告する。

ルール 308 - キッキング

1. 他のプレイヤーを蹴ったり蹴ろうとしたプレイヤーまたはゴールキーパーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。

ルール 309 - ハイスティッキング

1. プレイヤーやゴールキーパーは常にスティックを肩の高さより低く保たなければならない。このルールに違反したプレイヤーには審判によりマイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。
2. ハイスティックにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。
3. 守備側のプレイヤーによる場合を除き、ハイスティックによるゴールは得点として認められない。
4. 肩よりも高い位置でパックを打つことは禁止されており、そうした事態が起きたときはただちにプレイを中断し、ペナルティとして攻撃側チームのゾーンでフェイスオフを行う。

ルール 310 - ラフィング

1. 肘やひざなどを使って相手にファウルをしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。
2. ラフィングによるファウルで相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

ルール 311 - ゴールキーパーの違反行為

1. ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合には、マイナーペナルティが科せられる。ゴールキーパーは、ゴールクリース内に両足共に入っていなければならない。
2. ゴールキーパーは立っていないなければならない。床に座ったり横たわったり跪いたり、プレイ中にスティックを床に寝かしたりした場合、1度目は警告を受ける。パックをセーブしたり止める場合には地面に足以外がついても良い。

注意: ゴールキーパーがゴールクリースを離れ相手チームがパックを所有した場合、遅延によるペナルティが科せられる。

ルール 312 - 背後からのチャージング

1. 相手に背後からボディチェックや押す行為を行ったプレイヤーに対し、メジャーまたはマイナーペナルティが科せられる。
2. 背後からボディチェックや押す行為を行った結果相手チームのプレイヤーに怪我を負わせた場合、審判は選択の余地なく違反行為をしたプレイヤーに対しメジャーペナルティを科す。

注意：背後からのチェックは相手チームの選手を負傷させても良いあるいは負傷させようという意図があったものと解釈される。

3. 背後からの頭突きによりサイドボード、エンドボード、ゴールフレーム、場外へ向かって相手にボディチェックや押す行為を行ったプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

ルール 313 - クロスチェック

1. 相手にクロスチェックを行ったプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。

注意：クロスチェックとは、どこもコートに接していないスティックを両手で持ってチェックをする行為を言う。

2. クロスチェックで相手に怪我を負わせたプレイヤーに対してはメジャーペナルティが科せられる。

ルール 314 - 審判に対する攻撃的な態度

注意：このルールの実施において、審判は多くの場合、“ベンチマイナーペナルティ”か“マイナーペナルティ”もしくは“メジャーペナルティ”を与える選択肢がある。原則として審判は、競技エリア外ベンチのすぐ近くの場所で起きた違反行為に関して、プレイしていない役員やプレイヤーに影響するいかなる場合でも、“ベンチペナルティ”か“メジャーペナルティ”を与える。“マイナーペナルティ”または“メジャーペナルティ”は競技エリア内もしくはペナルティベンチエリアやペナルティを受けたプレイヤーをすぐに認識できる場所で起きた違反行為に与えられる。

1. 役員の判断に異議を申し立てたり抵抗したりするプレイヤーに対してスポーツマンらしくない行為としてマイナーペナルティが与えられる。もし、プレイヤーが異議や抵抗をしつこく主張する場合は、メジャーペナルティが与えられる。
2. 審判から見て、パックを打つことをやめるために考える十分な時間があつたとされる場合、笛が吹かれた後にパックを打ったプレイヤーはスポーツマンらしくない行為として、マイナーペナルティが科せられる。

以下のいずれか一つでも違反した場合、そのプレイヤーのチームはベンチマイナーペナルティを受ける。

1. プレイヤーのベンチ付近で、いかなるプレイヤーや役員へ節度の欠く言葉、冒

流す言葉、罵倒する言葉を使うこと。

2. プレイヤーのベンチ付近もしくはペナルティベンチで、ゲームの途中やプレイが止まっている時に競技エリアに向かって何かを投げ入れる。

ルール 315 - ゲームシート - 試合開始

1. ゲームシート(スコアシート)をゲーム開始10分前に提出していないチームは、ベンチマイナーペナルティを受ける。

注意：マイナーペナルティもしくはメジャーペナルティが与えられた時にライン変更がある場合、ヘッドコーチに指定された次のラインに出るプレイヤーの1人が残りのペナルティの時間を代わりに退場する。

ルール説明

1. ペナルティによってチームのプレイヤー数が少ないとき(ショートハンド)にゴールを入れられた場合、退場中のプレイヤーはペナルティ時間が終了していても、プレイに復活することができる。ペナルティの数にかかわらず、プレイ中は1チーム4人未満(ゴールキーパーを含む)になってはいけない。同時に2人以上の同じチームのプレイヤーがペナルティにより退場になる場合、ペナルティは1人ずつ順番に受ける。

注意：定義—“ショートハンド”とは、ゴールが入った時チームのプレイヤーの数が相手チームの数よりも少ない場合である。次の例を参照のこと。

同程度の強さで試合している両チームにマイナーペナルティが偶然同時に起こった場合、プレイヤーはペナルティ時間ずっと座っておくことになる。

例：チームAがマイナーペナルティを起こし、“ショートハンド”となる。チームBはその30秒後マイナーペナルティを起こす。両チームペナルティで同人数となるが、チームAのペナルティが終わり、同時にチームBがペナルティのため、残りの30秒は“ショートハンド”となる。

2. もしゴールキーパーがマイナーペナルティを起こした場合、ペナルティ発生時にコートでプレイしていた選手1人がゴールキーパーの代わりに1分間ペナルティを受けることとなる。
3. パックをコントロールしていないチームのプレイヤーが違反した場合は、審判が「ディレード(遅延)ペナルティ」を示して片腕を挙げる。ペナルティを起こしたチームがパックを所有するまでペナルティのコールは行わない(プレイを止めない)。そしてペナルティのコールがされてから(プレイが止められた後から)、ペナルティタイムを測る。
4. ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後のチームの行為はヘッドコーチの責任となる。審判がチームのプレイが乱暴で不適切と決定した場合、審判はヘッドコーチに

一度警告を与える。また、ヘッドコーチのスポーツマンらしくない行為に対し1分間のペナルティを与えることもある。もしこのようなことが続いたら、ヘッドコーチは2分のメジャーペナルティを受け、ゲームから退場しなければならない。

ルール 316 - 乱闘

1. 乱闘に加わったいかなるプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。
注意：審判は、このルールの下で科されるペナルティでは、広い範囲で判断を委ねられている。これは審判が、乱闘を始めた参加者と乱闘を続けた参加者の責任の度合いを区別出来るようにするためである。この与えられた決定権は現実的に行使される。

その他の起こりうる状況において、乱闘に対し審判がメジャーペナルティを科すこともある：

2. ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後に、競技エリア外での乱闘、もしくは競技エリア外にいる人と共に乱闘に加わったプレイヤーの対し、メジャーペナルティが科せられる。
3. 口論の途中で、最初に介入したプレイヤーまたはゴールキーパーに対し、メジャーペナルティが科せられる。このペナルティは、同一のゲーム中に受けた他のペナルティに追加される。

ルール 317 - 故意にプレイヤーに怪我を負わせる行為

1. 対戦相手に故意に怪我をさせた、もしくは怪我をさせようとしたプレイヤーに対しメジャーペナルティが科せられ、競技責任者報告される。
2. いかなる方法で、チーム役員または競技役員に故意に怪我をさせた、もしくは怪我をさせようとしたプレイヤーにはメジャーペナルティが与えられ、競技責任者に報告される。

ルール 318 - 3つのマイナーペナルティ

1. 1ゲームで、3つのマイナーペナルティやベンチマイナーペナルティを受けたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられ、そのゲームから退場させられる。

セクション4—ユニファイドスポーツチーム競技

1. 登録名簿はスペシャルオリンピックスのアスリートとユニファイドスポーツパートナーの数が同数でなければならない。
2. 競技中は常にパートナーの人数は3人以下とする。ルール206-1. のトラディショナルフロアホッケーチームについて記載されている、同様の競技ルールがゴールキーパーも含む全てのプレイヤーに適用される。
3. それぞれのチームには、競技に出場しないヘッドコーチが必要である。
4. フロアホッケーのユニファイドスポーツトレーニングと競技には、近似の年齢と能力のSOアスリートとユニファイドスポーツパートナーの選択をしなければならない。適切なアスリートとパートナーの組み合わせがなされてなかった場合には、深刻な負傷のリスクを負うことになる。

付録1—個人スキルコンテスト

ゴール周辺からのシュート

目的：

アスリートのシュートの正確さと、限られた時間内にいかなる角度からもゴールを決める力があるかを評価する。

用具：

フロアホッケースティック、パック5個、テープ、ストップウォッチ、ゴール

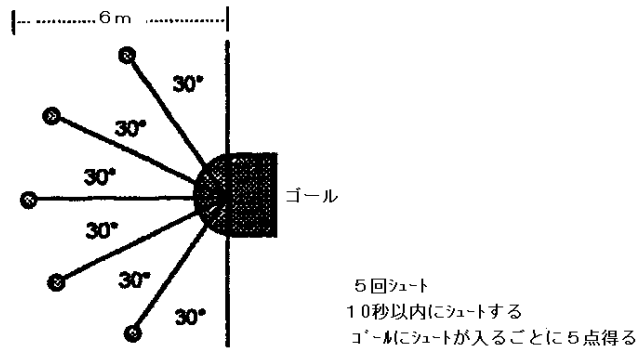
説明：

アスリートはゴール回りの5カ所からパックをシュートする。パックはゴールの中心から6m離れた位置に置く。それぞれの線は、ゴールラインの中心を拠点とし、そこから30度ずつの間隔になるように引く。アスリートは10秒以内に全部のパックをシュートしなければならない。パックはアスリートがシュートする前に各スポットに置かなければならない。

スコアリング：

パックが完全にゴールラインを越えてゴールに入った場合、5点のスコアになる。スコアはシュート5本の合計となり、最高スコアは25点である。(パックが先にシュートされたパックにより進路がそれ、本来入るはずだったゴールが阻止されたと審判が判断した場合、5点のスコアを得る。)

図：



パス

目的：

アスリートがパックをパスするときのコントロールと正確さを測る。

用具：

フロアホッケースティック、パック、テープ、マーカーコーン2個

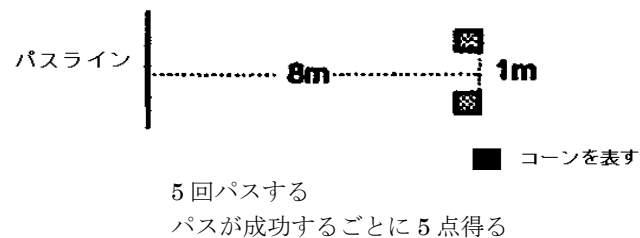
説明：

アスリートはラインの後ろから5回パスをする。アスリートはラインから8m離れたマーカーコーン2個の間（コーン同士は1m離れている）にパスを通す。

スコアリング：

パックがコーンに当たらずに、コーンの間を通ると5点の得点になる。パックがコーンに当たってコーンの間を通った場合は3点の得点になる。スコアはパス5本の合計にする。最高スコアは25点である。

図：



スティックハンドリング

目的：

アスリーートのパックハンドリングのスピードと能力を評価する。

用具：

フロアホッケースティック、パック、マーカーコーン6個、テープ、ストップウォッチ、ゴール

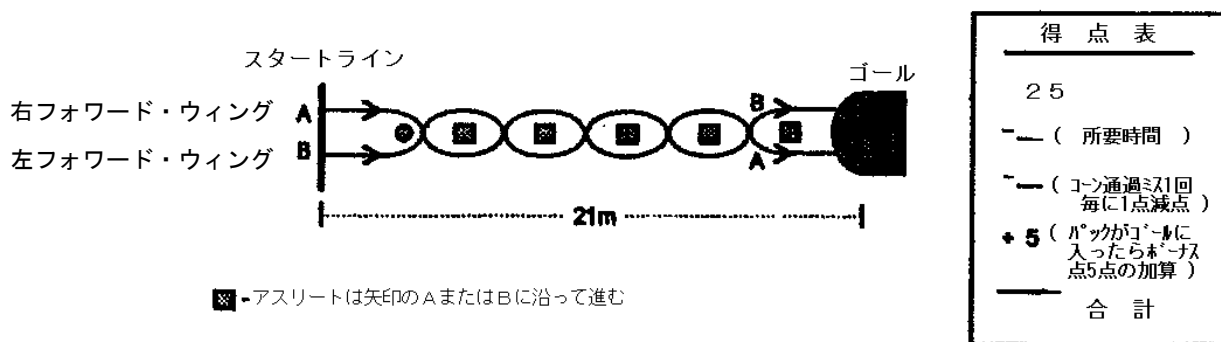
説明：

アスリートは、スターティングラインからマーカーコーンの設置によって決められたコースを、パックをハンドリングしながらゴールへシュートをする。スタートラインからゴールまでの距離は21mである。マーカーコーンは（スタートラインとゴール間の）直線3mずつの位置に置く、ストップウォッチはパックがゴールラインを越えたときに止める。

スコアリング：

得点は25点から所用時間を引いた数字である。（例えば15秒かかった場合、得点は $25 - 15 = 10$ 点）ハンドリング中にマーカーコーンをミスした場合、1個1点の減点になる。アスリートがパックをゴールに入れた場合、5点のボーナスが与えられる。

図



正確なシュート

目的：

アスリートが、指定されたエリアにパックをシュートする正確さ、パワー、ゴ

ールを決める能力を評価する。

用具：

フロアホッケースティック、パック、ゴール、テープかロープ

説明：

アスリートは、ゴールから前方に直線で 5m 離れた地点から 5 回シュートをする。ゴールは図の通り、テープかロープで 6 つのエリアに分けられている。上下に付けるロープかテープはゴールポストから 45cm 離れた所に付ける。水平に付けるロープかテープは地面から 30cm 上に付ける。

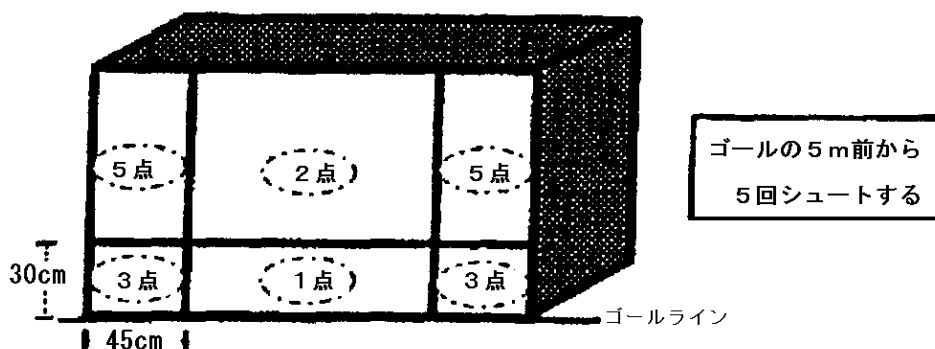
得点方法：

ゴールは次のようにポイントセクションに分けられる：

- ゴールの上の角のいずれかに入れば 5 点
- ゴールの下の方の角のいずれかに入れば 3 点
- ゴールの上の真ん中のセクションに入れば 2 点
- ゴールの下の方の真ん中のセクションに入れば 1 点

パックがゴールラインを越えるのをロープかテープが妨げる場合を除いて、アスリートが得点を得るためには、各シュートが完全にゴールラインを越えなければならない。パックがゴールラインを越えるのをロープかテープによって妨げられた場合、より低い方のセクションのポイントを得る。得点は 5 回のショットの合計にする。最高得点は 25 点である。

図：



ディフェンス

目的：

パックを奪う、相手にプレッシャーをかける、スティックで阻む、相手の間にとどまるようなディフェンスに関連するアスリートのスキルを評価する。

用具：

フロアホッケースティック 3 本、パック 3 個、コーン 4 個、ストップウォッチ。

説明：

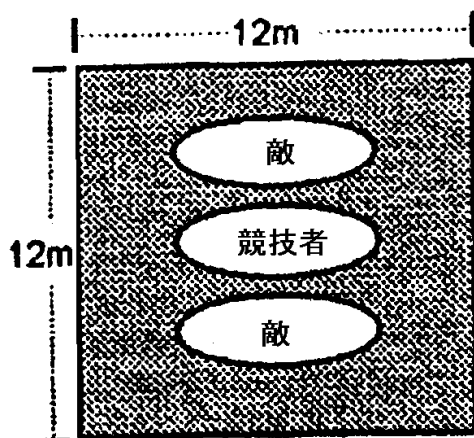
テストされているアスリートはパックを保持しようとする 2 人を相手に、パックを奪う（パックを保持する）機会を 2 回与えられる。プレイエリアの片側（12m×12m）にあるフェイスオフ・サークル内で相手側がパスし合うパックを、15 秒以内に奪う（スチール）。

得点：

各スチールは 10 点となる。スチールできない場合、アスリートは下記の得点を得ることができる。

- 相手のパスや動きにプレッシャーをかけることに対して 1 点。
- 相手の間にとどまろうとすることに対して 1 点。
- パックを持った相手をスティックで阻もうとすることに対して 2 点。
- 最高得点は 20 点。

図：



パックを奪う（スチール）
1 回 15 秒 1 人 2 回

注意：コーチは常に同じレベルの相手を出場させる。

最終得点

- 1) プレイヤーの最終得点は個人スキルコンテストを構成する 5 種目の得点を合計したものとする。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。